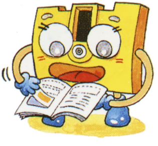
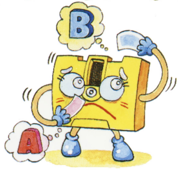

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
SSD-MVL
メルヘンヴェール
SUNSOFT
SYSTEM SACOM
SS-3200

ディスクカードを書き換えたキミのための

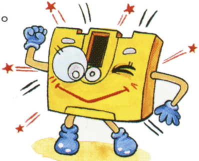
じょうずなシールのはりかた

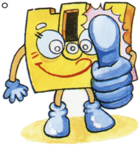




1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE A と SIDE B をよくたしかめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

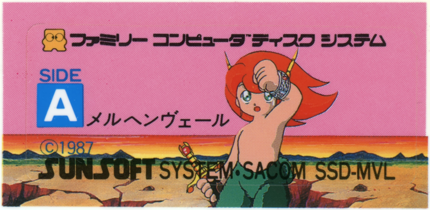




3 もう1枚のシールも同じようにはれば完成です。

4 シールのよすみをもう1度かるくおさえたらOKです。

5 シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ、正しく貼ってください。(誤った位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)


ファミリー コンピュータ ディスク システム
SIDE
A
メルヘンヴェール
©1987
SUNSOFT SYSTEM・SACOM SSD-MVL

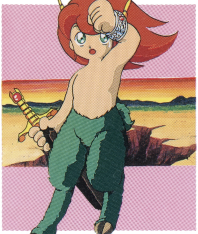

ファミリー コンピュータ ディスク システム
SIDE
B
メルヘンヴェール
c 1987
SUNSOFT SYSTEM・SACOM SSD-MVL



も・く・じ

メルヘンヴェール

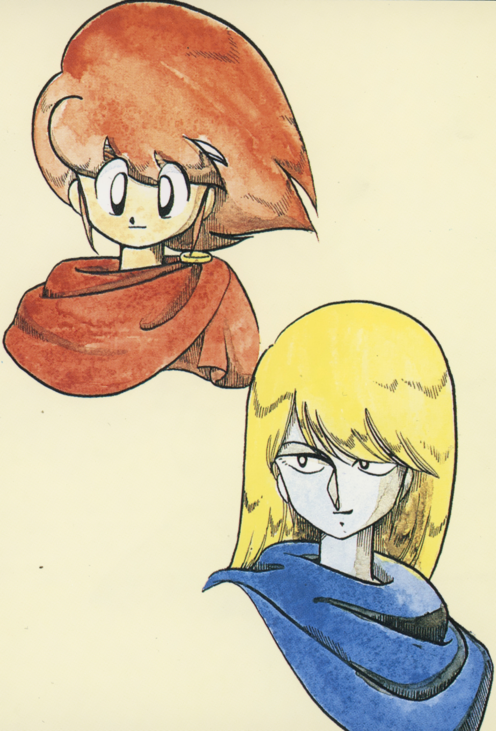
ストーリー



■プロローグ

遠い遠い昔、人々が神々や妖精達と自由におはなしができた〔フェリクス〕という世界での物語です。

〔フェリクス〕の森の国を治める王様は、愛する娘、王女の花婿としてふさわしい若者を見つけ出そうと、〔フェリクス〕中におふれを出しました。それを見て集まった多くの若者に様々な試練が与えられ、最後に二人が残ります。一人は〔フェリクス〕の湖の国の王子、もう一人は美しい若者に姿を変えた魔法使いでした。





王女は、湖の国の王子に心を奪われ二人は愛を誓い合います。しかし、それを知った魔法使いは、自分が王子になりすまして王女を我が物にしようと企てました。
そして…、魔法使いの呪いによって、王子は〔フェリクス〕の遥か彼方、世界の果てへと飛ばされてしまいました。

＊＊目覚め＊＊

砂を含んだ風に王子が目を覚ますと、そこは見たこともない荒れ果てた世界でした。果てしない深淵が口を開け、その遥か彼方に星が瞬く不思議な世界…。
起き上がろうとした王子は、自分の姿が何か異様のものに変わり果てていることに気付き

ました。しかも身に付けているものは、姫にもらった魔法の腕輪アルミラだけ…。
「一体何が…？なぜ私はこの様な姿に。……！あの魔法使いのしわざだろうか？だとしたら姫は…。」
南に続く砂漠を見て、王子は立ち上がりました。
「私は身に着けていた物を何もかも、ここへ飛ばされた時に落としてしまったらしい。だが、このアルミラがあれば、どのような姿をしていようとも、姫は私に気付いてくれるはずだ。帰ろう、姫の元へ。」
しかし、どこをどう歩いたら、姫の元に帰れるというのでしょう…。途方にくれた王子の





目に、冷たく輝く月の姿が映りました。

「月の女神に会いに行ってみよう。 進むべき道を教えてくれるかもしれない。

西にむかって歩き出した王子を待ち受けていたのは、地の果てに住む妖精達でした。人をだますのが好きなプーカやブーカ、それにトロウ。そして岩に隠れ住むいたずら好きな小人ピクシー。これらの妖精に見入られた者は、死を免れないといわれています。

「なんということだ…。なんとかして私の剣を探し出さなければ。…」

とその時、いちじんの風が舞い、砂の中から王子の魔剣アキナケスが現れました。

「ありがとう、風よ。」王子はアキナケスを手にいれると、夜の世界を目指して、西へ西へと歩き続けました。

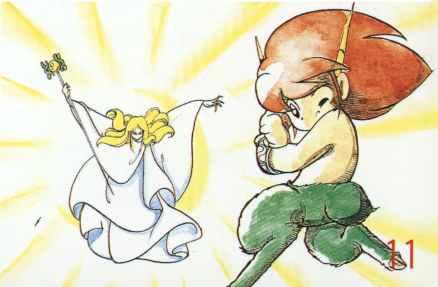
「月の女神ルナよ、私は〔フェリクス〕の湖の国の王子です。どうか〔フェリクス〕に帰る方法を教えて欲しい。」

王子は、美しく気高い月の女神に願いました。けれども、月の女神は冷たく、その氷のような輝きが王子を傷つけるだけです。

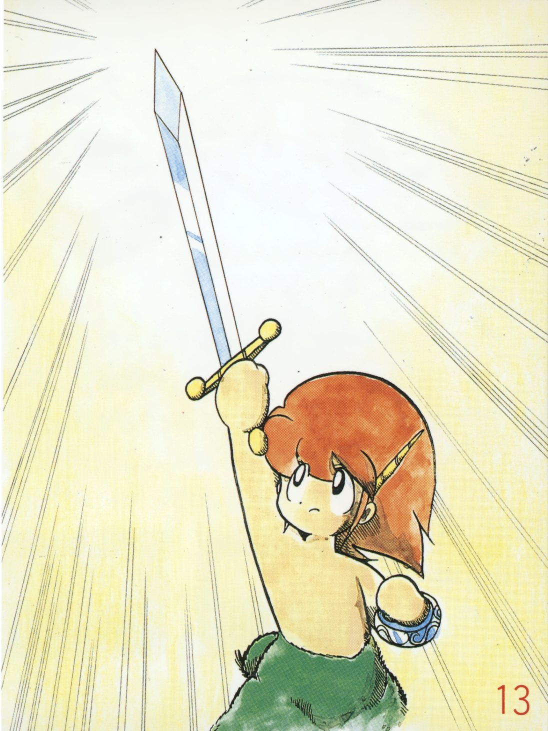
「お帰り！、醜い者よ。おまえのような汚らしい者はみたくもない。」

「冷たい女神よ、あなたがそのような仕打ちをなさるのなら、私は太陽の神に会いに行こう。

万物を育む太陽の神ならば、私の願いを聞きとどけてくれるだろうから。」
「醜い者よ…。私が氷ならば、太陽は炎。おまえのような者は、焼かれてしまうがよい。」
しかし王子は、オムニアのマントが太陽の炎から身を守ってくれることを知っていました。そして、それが夜の世界にあるということも。
「ルナよ。オムニアのマントをもらっていくぞ。」
「お待ち！！」



夜の世界を離れた王子は、太陽の神殿を目指して、東へと歩き続けました。妖精や小人は、王子を惑わそうとしましたが、魔法の腕輪アルミラと魔剣アキナケスの力で王子は危機を乗り越え、歩き続けました。やがて、光が明るさを増し、太陽の神殿が近いことを王子に教えました。
「もうすぐだ。もうすぐ太陽の神に会える。」
こうして王子は、太陽の神フェーブスに会うことが出来ました。しかし王子の旅はまだ始まったばかりです。ここから先はあなた自身が、さまざまな困難や危険が渦巻く「世界の果て」を乗り越えて、愛する姫の待つ〔フェリクス〕へと帰らなくてはなりません。
さあ、冒険の準備はできましたか？それでは、メルヘン・ヴェールの世界へご案内しましょう。



メルヘンヴェールを始(はじ)めるために



ディスクシステムゲームを起動(きどう)しよう

ファミリーコンピュータ本体(ほんたい)とRAM(ラム)アダプタ、ディスクドライブを正(ただ)しく接続(せつぞく)し、本体(ほんたい)のPOWER(パワー)をON(オン)にする。するとNintendoのタイトル画面(がめん)が出(で)るので、ディスクカードのSIDE A(サイドエー)を上(うえ)にしてセットしよう。ディスクシステムの電源(でんげん)も忘(わす)れないでね！







"NOW LOADING"という表示の後に次のような画面が出てくる。もし、この前の画面でA、B、SIDE ERR.07と出たときは、SIDE A、Bをもう1度よく確認してSIDE Aを上にして セットして下さい。

右のタイトル画面が出たら、お待ちかねのゲームスタートだ。STARTボタンを押すと、メニュー画面へ進める。もし、うまく行かないときは50ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしよう。



ゲームをはじめるまえに

★君だけのヴェールをつくろう

◆名前の登録

①初めてゲームをするディスクにはヴェールがいない。君だけのヴェールをつくろう。

②メニュー画面が出たら、十字ボタンでカーソルを好きなヴェールの“NAME”の所に合わせてスタートボタンを押そう。

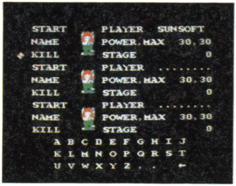


③アルファベットの所にカーソルを合わせて十字ボタンとAボタンで名前を登録しよう。登録し終ったらSTARTボタンを押してね。最高3人まで登録できるよ。



◆登録した名前を消すには

①ゲーム途中で、こんなヴェールなんかいやだ、もう一回最初からやるもんねという君は、メニュー画面で"KILL" を選択しよう。



②いらなくなったヴェールの"ＫＩＬＬ"の所にカーソルを合わせ、STARTボタンを押すと名前が消えます。名前の所からやり直そう。

さあ、長い旅の始まりだ。名前を登録し終ったら、十字ボタンで3人のヴェールのうち好きなところの"ＳＴＡＲＴ"にカーソルを合わせ、STARTボタンを押そう。いよいよゲームの始まりだ。

◆もしゲームオーバーになったら

①続けてゲームをしたい人は、そのヴェールのままSTARTボタンを押そう。セーブしてある所からゲームを始められるぞ。

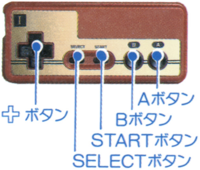
②違うヴェールでプレイしたい人は、好きなヴェールの“START”の所にカーソルを合わせてSTARTボタンを押そう。



コントローラーの使い方

①ゲーム中

- 十字ボタン　ヴェールの移動
- SELECT　インベントリー画面との切り換え(現在の持ち物が見れます)
- START　ゲームの一時中断、再開
- Bボタン　攻撃
- Aボタン　ジャンプ



②ビジュアルステージ

- 十字ボタン……使用せず
- SELECT……使用せず
- START………メッセージを全部とばす
- Bボタン………使用せず
- Aボタン………メッセージの一時中断再開

③裏技

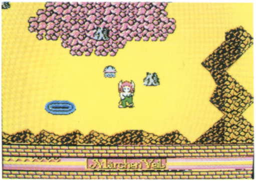
● 崖に落ちたときに素早くBボタンを何度も押すとはい上がれるよ。

● ゲームスタート又は面クリアするときに、AとBボタン両方押していると、1度見たビジュアルステージをパスして、すぐゲームが始められます。

④ゲームのセーブについて

安全地帯でコントローラーIIの十字キーの↑とAボタンを同時に押すと現在のヴェールの状態がディスクへセーブされます。

メイン画面について



●ゲーム中のメイン画面の左下の方にあるハートの数がパワーのマックス（最大値）を表しています。色が着いているのが、現在の君のパワー値です。

●ゲーム中に妖精を捕まえると画面の右下に妖精が表示されます。この妖精を４人集めるとマックスのハートが１つ増えます。

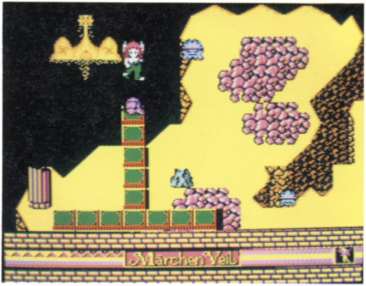
●ゲーム中に出てくる水色の円は安全地帯です。ここでは、敵の攻撃を受けることはありません。ここでセーブをすることが出来ます。

●ゲーム中に出てくる井戸は秘密の井戸です。この中に入ると、あることが起きます。

ゲームの目的について

愛する姫の待つフェリクスへ帰ること、そして人間の姿に戻ること。それがヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅の目的です。荒涼とした砂漠の世界から王子の旅は始まりますが、ヴェール族の姿をしているということで、王子の旅は一層つらいものとなります。神々の力を借り、フェリクスの道を探し出す為には、必要なアイテムを手に入れるだけでなく、神々から与えられる試練をも乗り超えなくてはなりません。メルヘンヴェールでは、海の神に会うまでの物語がゲームに織り込まれています。またゲームが進められるにつれヴェール族の秘密がときあかされてゆきます。クリアするためには、各ステージにある目的を遂行す

る事によって次のステージに移ること ができます。ステージによって様々な目的があります。その為に王子の命を狙って来る妖精や魔獣に立ち向かわなくてはなりません。幸い王子には魔法の剣〔アキナケス〕と姫から授かった魔法の腕輪〔アルミラ〕があります。これを使って敵を攻撃し、また身を守って下さい。



冒険のための ルール

◆ このゲームは、ビジュアルステージとアクションステージの2元構成です。

■ビジュアルステージ

各面の最初に、絵と文章でストーリーが展開します。次の面を解くためのヒントも含まれているぞ。

■アクションステージ

リアルタイムアクションゲーム。各面にある各々の目的を遂行すれば、次の面に進むことが出来るんだ。

◆ゲームの終了

海の神、ネプトゥーヌスに会いに行けば、ゲームの終了です。

◆ゲームオーバー

パワーがなくなるか、崖などに落ちて死んでしまったとき。

◆防御

敵の体当りの攻撃は防ぐことは出来ないが、敵の魔力や星は魔法の腕輪「アルミラ」で防ぐことができるんだ。

◆アイテム

ゲームを進行するために必要なもの。剣の魔力で岩や木を壊すと出てくる簡単なものから、複雑な経路をたどらないと出現しないものまであります。

◆崖(がけ)

崖に落ちて何もしないと、そのまま消えてゲームオーバーになってしまうよ。

テクニック

とにかく撃ちまくれ！メルヘンヴェールでは、とにかく岩や木を撃つことが重要だ。なぜなら、重要なアイテムほとんどが岩や木の中にかくれているからだ。でも、ピクシーが出現する岩なんかもあるので要注意！それから、ある条件を満たしていないと消えてしまうアイテムもあるぞ。敵キャラの行動範囲をみきわめろ！キャラには、行動範囲が決まっているものとそうでないものがある。これをすばやくみきわめ、敵の行動範囲外から攻撃しろ。ただし、剣の射程距離をわすれずに。

パワーは常に5以上に保て

パワーが5以上だと、ジャンプができるぞ！ジャンプできる距離は、パワーのマックスによってだんだん長くなるぞ。

妖精をあつめろ

敵を倒したときや、木などに隠れている妖精は必ずつかまえろ！４人ごとにマックスパワーが１つふえるぞ。



Scene 1・"目覚め"攻略法

●まず、北(上)にすすめ！

ゲームが始まったらまず、北（上）へすすもう。ピクシーの出現する岩が道をふさいでいる。おちついて距離を保って戦おう。ピクシーは、石畳の上に出現した奴は石畳の上だけ、砂漠に出現した奴は砂漠の上だけしか移動できない。プーカは砂漠だけ、というぐあいに敵キャラによって、行動範囲が決っているので落ち着いていればだいじょうぶ。ただし、トロウについては、どこでも動いてくるので要注意！

ダメージをうけてしまったら、あわてず岩などを撃つとでてくるハートをとろう。妖精は必ずあつめておこう。

●魔法の剣を探そう

北へ進むと、魔法の剣があらわれる木があるぞ、必ず手に入れよう。

●東へ進もう

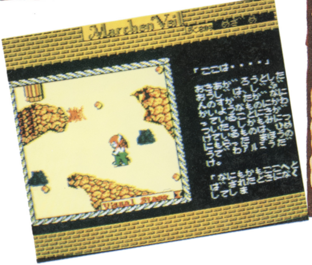
魔法の剣を手に入れたらいよいよ、月の女神ルナとの戦いだ！東へとすすんで夜の面へ進んでいこう。いよいよシーン１最大の難所夜の面だ。サフィルスの動きを、剣の魔力で止めながら、オムニアのマントを手に入れよう。

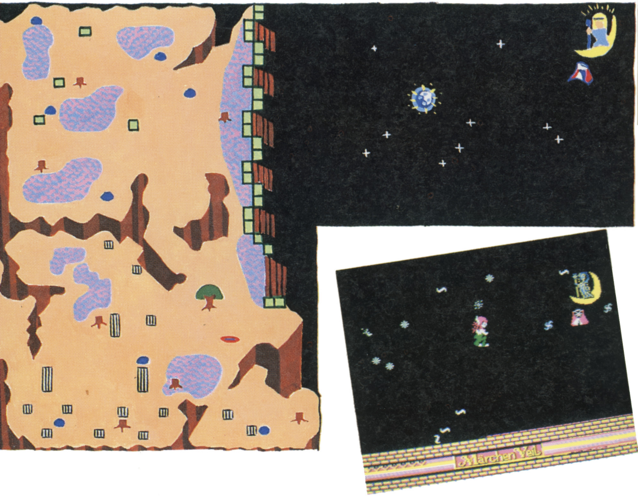
●太陽の神フェーブスに会いに行こう

オムニアのマントを手に入れたらいよいよシーン１も終りだ。西へと進んで太陽の神フェーブスへ会いに行けば、シーン１はクリアーだ！やったね。

シーンⅠ「目覚め」マップ




Marchen Veil
めざめ
「ここは・・・・」
おきあがろうとした
おうじは、じぶ
んのすがたがなに
かいようなものにかわ
っていることにきが
ついた。しかもみにつ
「なにもかもここへと
ばされたときになく
してしま

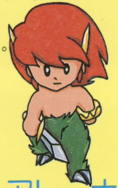

Marchen Veil

キャラクター・インフォメーション

(注)攻撃力　一撃で王子に与えるダメージの値
防御力　そのキャラクターを殺すために与えなければならないダメージの値(ーとなっているものは不死のキャラクター)
ハート1つ……4

●王子

このゲームでキミが操るキャラクター。パワーが0になると死ぬ。



●プーカ・アレーナ

攻撃力＝1　防御力＝1　復活
妖精をかくし持っている



●ルベータ

攻撃力＝ー　防御力＝1　復活
さわると一定時間、王子の動きが止まる。



●毒キノコ

攻撃力＝ー　防御力＝1　復活
さわると一定時間、王子の動きが止まる。



●ニョロ

攻撃力＝2　防御力＝—

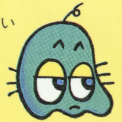
弾を1発でもあてると、その場で一定時間静止し、王子の進行をさまたげる。



●トロウ

攻撃力＝1　防御力＝1

どこまでも追いかけてくる



●ロック・カピトー

攻撃力＝2　防御力＝—

口から四方へ弾をはきだす。その弾をふせぐことはできない。



●プーカ・オレアス

攻撃力＝1　防御力＝1　復活



●リコリアス

攻撃力＝—　防御力＝1

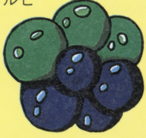
一匹だけフェラリス薬を隠し持っている。



●キャニウス・ケルピー

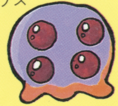
攻撃力＝3　防御力＝3　復活

陸上にしか生存できないケルピ一族。



●ケスティーダ

攻撃力＝ー　防御力＝4
殺すとその場所にウズができる。



●ストゥルーシオ

攻撃力＝2
防御力＝1
砂地の上を左右にしか動けない生物。魔法のクツを隠し持っている。



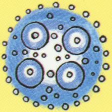
●ブーカ・オレアス

攻撃力＝2
防御力＝4
動きはにぶいが追いかけてくる。



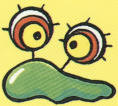
●サフィルス

攻撃力＝2　防御力＝ー
不死身の生命体。攻撃を加えると、一定時間動きが止まる。



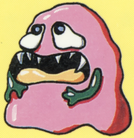
●メメース

攻撃力＝2　防御力＝1
ランプを手に入れるためのカギを握るモンスター。



●ブーカ・アクアティクス

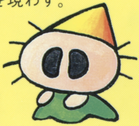
攻撃力＝2
防御力＝4



●ピクシー・アレーナ

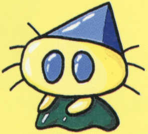
攻撃力＝3　防御力＝4

ピクシー族はみな、岩を撃つと姿を現わす。



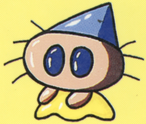
●ピクシー・オレアス

攻撃力＝3
防御力＝4



●ピクシー・アクアティクス

攻撃力＝3　（海ピクシー）
防御力＝4



●ピクシー・グラシエス

攻撃力＝3
防御力＝4



●ブーカ・グラシエス

攻撃力＝2
防御力＝4



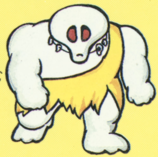
●ウィルオー・ウィスプ

攻撃力＝4　防御力＝10
「終章」の迷路の上空を飛び回る火の玉。



●モルトゥース

攻撃力＝3
防御力＝5
どーくつに住むセムシ男



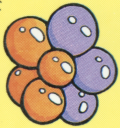
●アンシーリー・コート

攻撃力＝3／3…魔力　防御力＝10
1発攻撃を受けるたびに、別の場所へワープする。すべて殺すと、「試練」のシーンの扉が開かれる。



●ルボル・ケルピー

攻撃力＝4　防御力＝4　復活
水中にしか生存できないケルピー族。



●ルーネ

攻撃力＝３
防御力＝６
やられ強い。



●ホーネ

攻撃力＝３　防撃力＝ー
洞窟の中に潜んでいる
不死のモンスター。



●星

攻撃力＝３　防御力＝ー
宇宙空間でななめにふってくる。
ドルアーガ戦法
で防ぐことがで
きる。

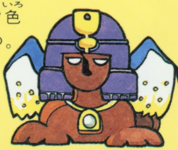


●ルナ

攻撃力＝４　防御力＝ー
月の女神。オムニアのマ
ントを持っている。

●ギアス

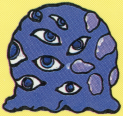
攻撃力＝{８ / ４---魔力}　防御力＝12
岩山への入口をふさぐ魔
獣。静止したま
ま、いろいろな
方向へピンク色
の弾をはなつ。





●ルベルス・ホッグメン

攻撃力＝4　防御力＝10
グルグルと回転しながら、
ピンク色の弾をはきだす。



●ブークス・ホッグメン

攻撃力＝4　防御力＝10
殺すと、丸木の橋
が出現する。



●アルベーンス・ケーテ

攻撃力＝4
4…魔力　防御力＝10
ナワバリの中へ
入ると、コイツ
を倒さな
いかぎり、
外へ出ら
れない。



●フラーブス・ケーテ

攻撃力＝4
4…魔力　防御力＝10
ナワバリの中へ
入ると、コイツ
を倒さないかぎ
り、外へ出られ
ない。



●グラウクス・ケーテ

攻撃力＝4／4…魔力　防御力＝10

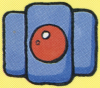
「終章」のシーンにいるケーテ



●テグザ

攻撃力＝4　防御力＝10

洞窟にいる



●フンギ

攻撃力＝5

防御力＝12

コイツを倒したあとに岩を撃たないと、出現しないアイテムもある重要なキャラ。



●ヘルベウス・ケーテ

攻撃力＝4／4…魔力　防御力＝10

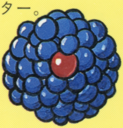
「終章」のシーンにいるケーテ



●ケラステテス

攻撃力＝4／4＝魔力　防御力＝10

洞窟の中で弾を撃ちまくるイヤなモンスター。



●ナッケラヴィー

攻撃力＝８　防御力＝６

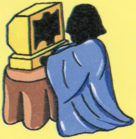
海流の中に４匹だけ生息している。



●ヤン・トモリ

攻撃力＝ー
防御力＝ー

「海へ」のシーンの最後にいる、世捨て人



●ミノス・ムーメ

攻撃力＝ー
防御力＝ー

「氷の世界」でキミが助けてあげなければならない、海の神ネプトゥーヌスの娘。



●カダーベル

攻撃力＝６　防御力＝10

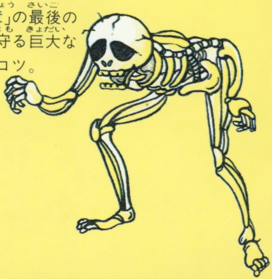
洞窟の中に大量に潜んでいる手ごわい敵。



●ディアボルス

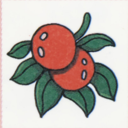
攻撃力＝ $\begin{cases} 32 \\ 8 \end{cases}$ ＝魔力　防御力＝30

「終章」の最後の扉を守る巨大なガイコツ。



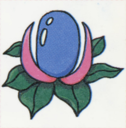
これが全アイテムだ

●フルーツ



各シーンにいくつずつか隠されていて、取るとパワーが１増える。

●アンブロシア



取るとパワーとマックスが２増える。強い敵を倒したあとに出現することが多い。

●ビッグハート



取るとパワーが４増える。

●オムニアのマント



太陽の炎から身を守ってくれるマント。太陽の神フェーブスのところへ行くために必要で、月の女神ルナが持っている。

●フェスティノー



どんな場所でも高速に歩けるようになる魔法のクツ。ある場所のストゥルーシオ族を全滅させると出現する。

●ランプ



洞窟などの暗い場所へ入るために必要。メメースが所有している。

●セレル薬



歩く力がアップする薬。フェスティノーを持っていれば、取る必要はない。

●アウラの木の実



風・光・香の三種類有りこれを三つそろえると「霧のむこう」のシーンをクリアできる。

●剣



魔力を発射して敵を攻撃できるアイテム。全部で4種類あり、それぞれ発射できる魔力の強さが異なる。

●アムニス薬



海に入るために必要な薬。これなしで海水に触れると、王子は死んでしまう。

●聖書



これを持っていれば、死んだあとに天国へ行くことができ、時間内にそこを脱出すれば復活することができる。

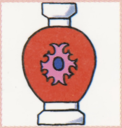
●ソポル薬



パワーとパワー・マックスが同時に1つづつ増える。アンシリーコートがかくし持っている。

●リバティオー

女神ディーパの酒。これをディーパのところへ持っていくと、別のアイテムと交換してくれる。



●ソルビティオ

命の水。「氷の世界」に閉じこめられたミノス・ムーメを助けだすために必要。



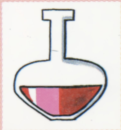
●鏡

「海へ」のシーンで普通の状態では見えない秘密の場所を見えるようにしてくれる鏡。



●フェラリス薬

王子が死にそうになると、パワーが5増える。聖書の小型版。



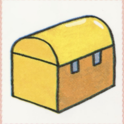
●鍵

「王子の証」のシーンで宝の箱を取るために必要なアイテム。



●宝の箱

フェリクスにかえってから必要になりますよ。



●王冠

王子の証の一つ。「王子の証」のシーンの島に落ちている。



●ケープ

王子の証の一つ。地底の王が持っている。



●エンブレム

王子の証の一つ。女神ディーバが持っている。



●ミルラ酒

ネブトゥーヌスの好む酒。これを取ると、ネブトゥーヌスに会える。



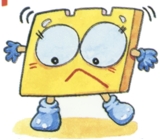
★そして王子は…

君のヴェールは無事にネプトウーヌスの元へとたどり着けましたか。そうすれば、世界の果てと〔フェリクス〕の境界の守る海の神は、君にヴェール族の秘密を解き明かしてくれるはずです。ゲームを終えてほっとしました？
しかし、少し待って下さい。王子だった君の姿は、まだヴェールのままですよ。
森の国の姫はどうしているのでしょう。
にっくき魔法使いは？
そうです、君はやっと〔フェリクス〕の入口に

立ったばかりなのです。さあ、勇気を出して次の扉を開けましょう。愛する姫の待つ〔フェリクス〕へと戻るために、〔フェリクス〕の王子としての誇りを取り戻すために。
メルヘン・ヴェールIIで、また君の王子と会えることを楽しみにしています。



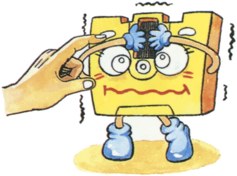
取扱上の注意
これだけは気を付けて下さい！



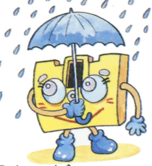
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ディスクカードは、カセットよりも、こわれやすいんだ。大切にあつかってこわしたりしないようにしようね。

ディスクカードは大切に取り扱おう



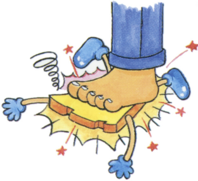
①ディスクカードの窓から見える茶色の部分には絶対に指などで触れないで下さい。そこを汚したり、傷つけたりすると・２度とディスクカードを使用できなくなります。



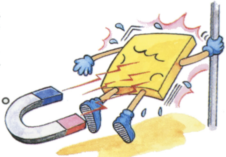
②湿気や高温を避け、直接日光の当たらないすずしい場所に保管して下さい。



③ホコリはディスクカードの大敵です。いつもカードケースに入れて大切に保管して下さい。

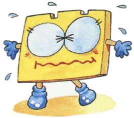


④磁石などを近づけると、ゲームが消えてしまうことがあります。テレビ、ラジオなどのそばや、上に置かないで下さい。



ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れないで下さい。ディスクシステムやディスクカードを壊してしまうことがあります。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう。

エラーメッセージ	内容と対処方法
ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

この度（たび）は「メルヘンヴェール」をお買（か）い上（あ）げいただきまして、誠（まこと）にありがとうございます。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

メルヘンヴェール

1987年３月　初版

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)５５－１１２０

㈱システムサコム

SSD-MVL

メルヘンヴェール



T4907940210093

メルヘンヴェール　サンソフト　システムサコム